The ART OF EL FANTASMA

Sergio Gamez, Andrés Piñeros, Juan Pardo, Carlos Casas y Santiago Peláez.

The ART Of
EL FANTASMA

Sergio Gamez, Andrés Piñeros, Juan Pardo, Carlos Casas y Santiago Peláez

Contents
Contenidos

09. Introduction - Introducción

011. Who is this rebellion for? – ¿Para quién es esta revolución?

015. The spark of rebellion – La chispa de la rebelión

017. The phantom's identity – Identidad del fantasma

020. From student to urban legend – De estudiante a leyenda urbana

024. The path of sabotage – El camino del sabotaje

028. A game beyond the rules – Un juego fuera de las reglas

032. Where the escape begins – ¿Dónde comienza la fuga?

038. What you can and can't do (or so they think!) – Lo que puedes y no puedes hacer (¡o eso creen!)

042. The map of mayhem – El mapa del desorden

047. Chaos controls – Controles del caos

055. The path of sabotage – El camino del sabotaje

060. Faces of the underground – Rostros del submundo

066. Designing the fare-dodger's route – Diseñando la ruta del colado

Introduction
Introducción

In the heart of a city ruled by indifference and routine, one act of rebellion sparks the beginning of a movement. "El Colado Fantasma" is more than a game — it's a statement. A reflection of how urban survival, resistance, and ingenuity can be transformed into a powerful narrative. This artbook takes you behind the scenes of the creative process: from concept to execution, from sketches to final environments, from a nameless student to a legend of the underground. Here, you'll discover the world, the characters, and the mechanics that bring this social satire to life. Get ready to explore a side-scrolling RPG where stealth, sabotage, and survival define your path. Welcome to the revolution where you don't need a ticket — just guts.

En el corazón de una ciudad gobernada por la indiferencia y la rutina, un acto de rebeldía enciende el inicio de un movimiento. "El Colado Fantasma" es más que un videojuego: es una declaración. Una mirada a cómo la supervivencia urbana, la resistencia y el ingenio se convierten en una narrativa poderosa. Este artbook te lleva tras bambalinas del proceso creativo: desde la idea hasta su ejecución, desde bocetos hasta escenarios finales, desde un estudiante anónimo hasta una leyenda del submundo. Aquí descubrirás el mundo, los personajes y las mecánicas que dan vida a esta sátira social. Prepárate para explorar un RPG de desplazamiento lateral donde el sigilo, el sabotaje y la supervivencia definen tu camino. Bienvenido a la revolución donde no necesitas pasaje — solo agallas.

WHO IS THIS REBELLION FOR?
¿PARA QUIÉN ES ESTA REVOLUCIÓN?

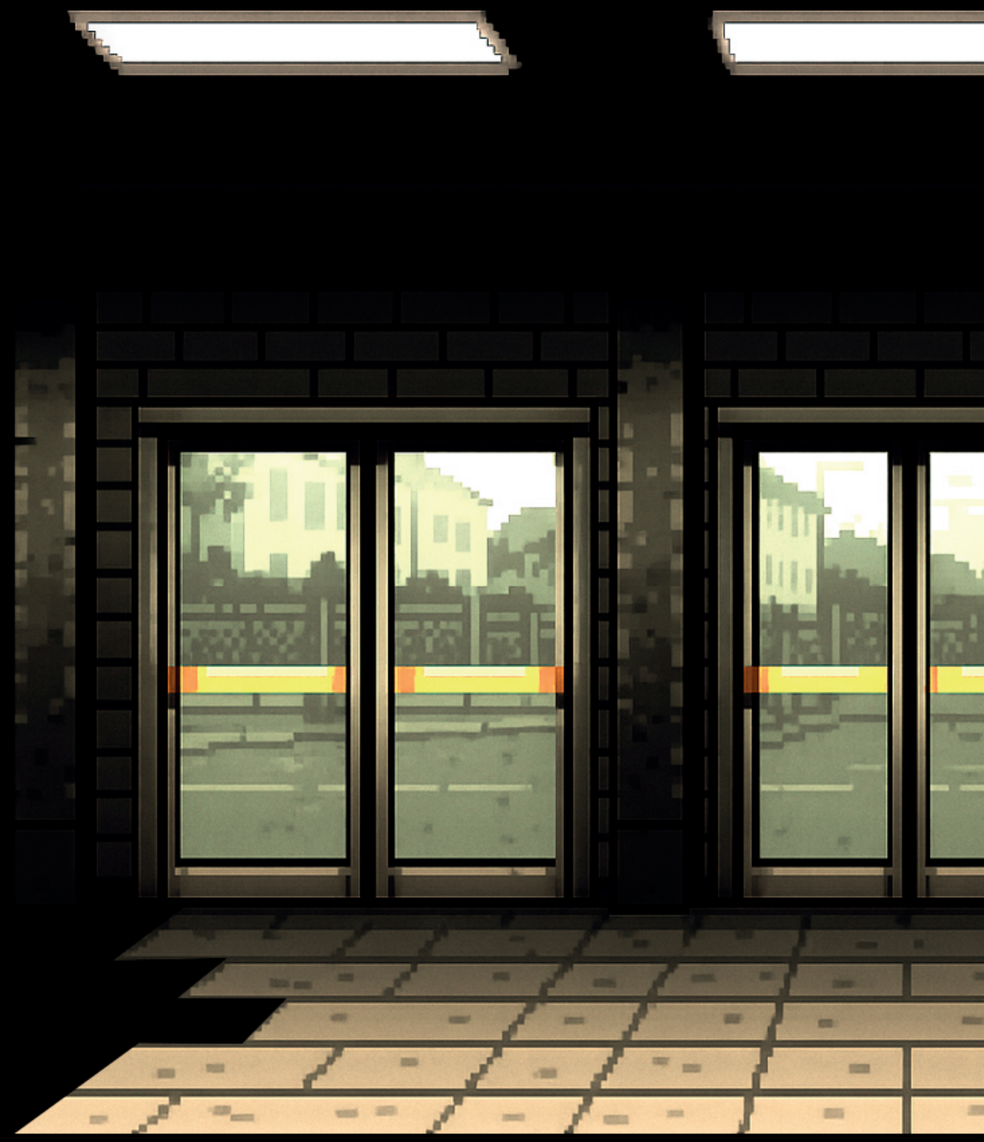
This videogame is designed for a young-adult audience, between 16 and 30 years old, mainly people who live in urban contexts and who have experienced, directly or indirectly, the difficulties of public transportation in cities like Bogota. It does not have a gender restriction: it is designed for diverse, restless, critical players with a sensitivity towards social problems. Our target audience is not only looking for entertainment, but also for an experience with a symbolic charge, with which they can identify or reflect. They are attracted to acid humor, social criticism and the possibility of breaking the rules from a safe space like the videogame. As for their proximity to technology, they are gamers who are fluent with both PC and mobile devices, are familiar with indie games, RPGs and alternative narratives, and frequently consume content on social networks such as TikTok, YouTube or Twitch. This game appeals to the "urban gamer", someone who appreciates a story with a social background, who enjoys games with stealth, progression and exploration mechanics, and who is attracted to titles where the main character is not a traditional hero, but someone ordinary facing an unfair system.

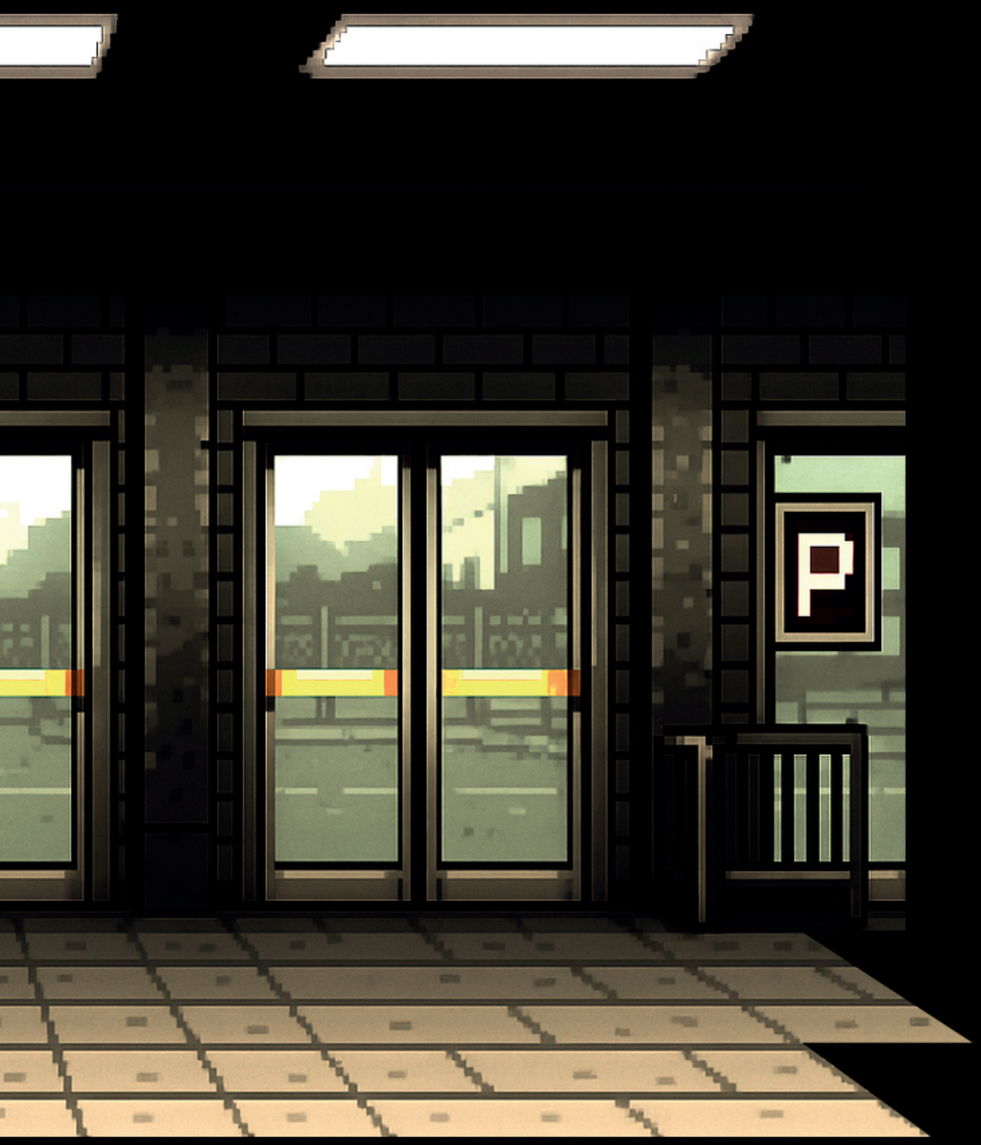
Este videojuego está diseñado para una audiencia joven-adulta, entre los 16 y 30 años, principalmente personas que viven en contextos urbanos y que han experimentado, directa o indirectamente, las dificultades del transporte público en ciudades como Bogotá. No tiene una restricción de género: está pensado para jugadores diversos, inquietos, críticos y con una sensibilidad hacia los problemas sociales. Nuestro público objetivo no solo busca entretenimiento, sino también una experiencia con carga simbólica, con la que puedan identificarse o reflexionar. Les atrae el humor ácido, la crítica social y la posibilidad de romper las reglas desde un espacio seguro como el videojuego. En cuanto a su cercanía con la tecnología, son jugadores que manejan con fluidez tanto el PC como dispositivos móviles, están familiarizados con juegos indie, RPG y narrativas alternativas, y frecuentemente consumen contenido en redes sociales como TikTok, YouTube o Twitch.
Este juego apela al "jugador urbano", alguien que aprecia una historia con fondo social, que disfruta de juegos con mecánicas de sigilo, progresión y exploración, y que se siente atraído por títulos donde el personaje principal no es un héroe tradicional, sino alguien común enfrentando un sistema injusto.

THE SPARK OF REBELLION
LA CHISPA DE LA REBELIÓN

Early pixel art mockups

Bocetos iniciales en pixel art





Ghost pixel art evolution

Evolución pixel art del fantasma